

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Nahwu adalah kaidah-kaidah Bahasa Arab untuk mengetahui bentuk kata dan keadaan-keadaannya ketika masih satu kata (berdiri sendiri) atau ketika sudah tersusun. *Ilmu Nahwu* dalam perkembangannya menjadi kurikulum atau pelajaran di Pondok, Madrasah Aliyah, Madrasah Tsanawiyah dan juga di Madrasah Ibtidaiyyah. Pondok Pesantren Modern IMAM SYUHODO Muhammadiyah Blimbing Sukoharjo adalah salah satu pondok yang di dalam kurikulumnya juga mengenalkan tentang Ilmu Nahwu. Bukan hanya di Unit SMA, Unit Takhsus, dan unit SMK tetapi juga meliputi Unit MTs (Madrasah Tsanawiyah).

Mempelajari *Ilmu Nahwu* masih menjadi hal yang membingungkan pada saat ini, karena menurut pandangan banyak orang bahwa *Ilmu Nahwu* adalah salah satu ilmu yang sulit untuk dipelajari, mengingat *Ilmu Nahwu* mempelajari tentang kaidah-kaidah Bahasa Arab. Tuntutan untuk mengerti dan memahami *Ilmu Nahwu* sangat penting jika ingin bisa menggunakan Bahasa Arab dengan tatanan bahasa yang benar, selain itu upaya peningkatan kuliitas bukan hal yang mudah untuk pembelajaran yang berbasis pada Bahasa Arab. Melalui penelitian berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Ilmu Nahwu Berbasis Multimedia” yaitu berupa alat bantu yang dirancang menggunakan *software Adobe Flash Professional CS5* untuk

mempelajari *Ilmu Nahwu* dengan lebih interaktif dan efektif, karena tidak memerlukan banyak buku untuk mempelajarinya. Media pembelajaran ini berisi tentang pengenalan *kalimah* (kata yang berdiri sendiri), *jumlatul mufidah* (kalimat sempurna), *mabni wa mu'rob*, dan contoh kalimat dengan menggunakan Bahasa Arab beserta latihan soal yang dibagi dalam tiga pembagian yaitu soal pilihan, *puzzle* kalimat dan *drag and drop* kata.

Disamping mempermudah mempelajari *Ilmu Nahwu* karena media pembelajaran berbasis multimedia ini memanfaatkan teknologi komputer juga meningkatkan minat belajar bagi peserta didik di Pondok tersebut, juga mempermudah bagi para pendidik atau guru untuk memvisualisasikan pelajaran *Ilmu Nahwu* baik melalui materi maupun latihan soal dan *game* edukasi yang tersedia di media pembelajaran

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dapat diperoleh rumusan masalah “Bagaimana membuat dan merancang media pembelajaran *Ilmu Nahwu* dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5* pada materi pengenalan *kalimah* (kata yang berdiri sendiri), *jumlah mufidah* (kalimat sempurna), *mabni wa mu'rob*, dan contoh kalimat dengan menggunakan Bahasa Arab beserta latihan soal yang dibagi dalam tiga pembagian yaitu soal pilihan, *puzzle* kalimat dan *drag and drop* kata dengan lebih efektif dan efisien dengan media digital?”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperlukan agar penelitian terfokus pada hasil yang akan dicapai, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Program dibuat dalam bentuk *file-file*, tidak menggunakan database dan bersifat *offline*.
- b. Cakupan materinya yaitu tentang pengenalan materi dasar yang berisi tentang :

- 1) *Kalimah*.

- a) *Isim*.

- b) *Fi'il*.

- c) *Huruf*.

- 2) *Kalimat sempurna (Jumlah Mufidah)*.

- a) *Jumlah Ismiyyah*.

- b) *Jumlah Fi'liyyah*.

- 3) *Mabni wa Mu'rob*.

- a) *Mabni*.

- b) *Mu'rob*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan merancang media pembelajaran *Ilmu Nahwu* dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5* pada materi pengenalan *kalimah* (kata yang berdiri sendiri), *jumlah mufidah* (kalimat sempurna), *mabni wa mu'rob*, dan contoh kalimat dengan menggunakan Bahasa Arab beserta latihan soal yang dibagi dalam tiga

pembagian yaitu soal pilihan, *puzzle* kalimat dan *drag and drop* kata dengan lebih efektif dan efisien dengan media digital.

1.5. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain :

- a. Membantu siswa MTs atau masyarakat umum belajar *basic* dari *Ilmu Nahwu* menggunakan aplikasi berbasis multimedia.
- b. Menambah wawasan tentang *Ilmu Nahwu* dan penerapannya dalam Bahasa Arab.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Penyajian laporan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mendeskripsikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka meliputi :

- a. Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- b. Landasan Teori berisi tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara mendetail, dan berupa definisi atau model sistematis yang ada kaitannya dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini diuraikan dengan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian yang dilakukan, baik secara umum dari sistem yang dirancang dan dibangun maupun yang lebih spesifik.

Bab Metode Penelitian meliputi :

- a. Waktu dan tempat
- b. Peralatan utama dan pendukung
- c. Alur penelitian (dilengkapi dengan diagram alir)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- a. Hasil Penelitian
- b. Analisa dan Pembahasan

BAB V PENUTUP

- a. Kesimpulan
- b. Saran